



Ancient Ys Vanished



Falcom



■はじめに	2
■アドル・クリスティンの冒険	5
序文	6
1. エステリア到着	7
2. 回想—プロマロック	10
3. 死闘	20
4. バルバドの港	25
5. 始まり	30
■イース・マニュアル	33
● スタート方法	34
● 操作方法	34
● 主なアイテム	40
● 主な登場モンスター	41
● サウンドについて	47

はじめに

そう、イースは、何をしなくても、ただ歩いているだけでも、何だかとても楽しい気分になれる、充実したロールプレイングゲームです。

イースには、たくさんの冒険があります。これらをひとつひとつ終らせていくことで、本当の冒険の目的を知ることができるようになっているのです。

より多くの人々との会話が、各冒険の中心となつていえると言えます。町・村・野原で出会う人々と話し、あなたは、それぞれの冒険を見つけて、それを達成していくのです。

町・村・森と野原、不思議な庭につつまれた神殿、そして、一寸先は暗闇のダンジョン……イースの世界は実に広いのです。この世界でくり広げられる数多くの冒険は、きっとあなたを満足させるでしょう。

「私は、素晴らしい冒険を味わってみたい」と言うあなたなら、とっても素晴らしい胸あどるBGMを聴き、ディスプレイを眺め、イースの世界へ無碍なく入っていけるでしょう。

冒険は、少しも難かしくありません。

まず、町の人々とじっくり話して下さい。道ばたで、酒場で、最初の冒険はすぐにわかるでしょう。あなたは、出会う人々と話して、話題や冒険の多さにきっと驚くでしょう。

イースの世界では、だれにでも冒険がすぐにできるようになっているのです。「そうか、じゃあやってみよう」と思ったことを、やりたいと思ったことを、そのまま冒険にしていけばいいのです。

本当の目的は……それは誰にも明かせません。それは、たくさんの冒険を通じて、あなた自身がひとつひとつ、数多くの謎をひもといていけばわかるのです。

謎……決してその謎はやさしいものではありません。でも、難かしいものでもありません。あなたが、自分の心からの呼びかけに耳をかたむけ、ふだんそうしているように、現実の生活で生じるいろいろな問題を解決するように、各冒険を終らせていけば、自然に進んでいくのです。

1つ1つの冒険が終わるたびに、きっとあなたは、心が洗われるようなさわやかな気分になっていくことでしょう。

さあ、イースでは、何があなたを待ちうけているのでしょうか!?





アドル・クリスティンの冒険



君は、アドル＝クリスティンという名前を知っているだろうか？

アドル＝クリスティン——今をさかのぼること千と数百年の昔、エレスティア大陸の西端、エウロベ地方の北東に位置する、名も知れぬ小さな山村に生まれ、16才の時より、13才にしてこの世を去るまで、エウロベを中心とした亜外諸地域を旅してまわった勇猛果敢なる冒険家である。

食しい農夫の子として生まれた彼は、自他ともに認める快活で何にでも興味を示す好奇心旺盛な若者であったという。

特に彼は、外の世界についてよく知りたがり、ある日彼の村に立ちよった旅人との出会いがきっかけで、自らも冒険の旅に出ることとなる。

その彼の行動範囲は、主となる交通手段が歩きと船だけだった当時の世界では、驚くべきものがあつた。

南方はアフロカ大陸の中央部、東方はオリエッタ地方のティグレス川にまで及び、晩年は北の極点を目指した——しかし、これは失敗に終わってしまった——と言われている。

これを見る限りでは、彼の異郷の地に対する冒険心、探究心、そして確信は相当なものだったことがうかがわれ、彼は行くその先で起こった出来事を、冒険日記なるものに記し、それを後世に残していった。

代表的なものとして――

「アルタゴの五大竜」

「セルセタの樹叢」

「砂の樹ケフィン」

——などが挙げられる。

百餘冊にも及ぶそれらは、現在彼の生家の地下庫に保存され、西世界を嵐のごとく駆けめぐった彼とは対照的に、静かに眠っている。私たちは、これらの本を読むことによって、彼がどのような冒険をくりひろげてきたのかを知ることが出来るのである。

これから書かれる物語は、その記念すべき第一冊目『失われし古代王国』の出だし部分を翻訳、小説化したものである。

冒険地は、今や大層の底に眠るとうたわれる国エステリア。

物語は、彼がその国へ赴くいきさつをおり込みながら進んでゆく。

光と闇が、いまだ混沌を極めていた時代。彼がその肌で体験したことを、彼自身になったつもりで読んでいただきたい。

1. エステリア漂着

その日、南に大いなるドゥアールの道筋を望む、ホワイ・フォーンの砂浜は、昨日の嵐とは打って変わって、穏やかな朝を迎えようとしていた。

浜辺は、一面の白い雲に包まれており、一寸先すら見えぬ状態である。その白き世界の中を、さざ波の静かなる音だけが絶え間なく繰り返している。やがて、その雲の中を、山麓から御寒い風が吹き、砂浜の北に林立する木立をやさしくゆするとともに、雲を雲の谷の方へと押し流しはじめた。

途端、砂浜の視界は明け、いまだ夜の遺照の濃い西の空に、双子の月の姿が浮かび上がった。

その月に、嵐のなごりである黒雲の断片がガカリ、東へ東へとたなびいてゆく。

嵐の空は、靑から紫、紫から朱と色を変え、今まさに闇が昇ろうとしていることを告げていた。

雲はすでに、砂浜から姿を消し、砂浜は嵐の朱の光にうつすらと染まっていた。それはまるで、ルビーをちりばめたような鮮やかなものだった。

このホワイ・フォーンの砂浜は、エステリアの南方、トゥテップ崖の南麓にあり、東西に細長く、弓のようなゆるやかな弧を描いている。

その長さ、1フリメライ(約1.2km)に及ぶという。

地図にしてみると、この砂浜は伝説にある角獣の角のように見えるため、浜に住む人々はここを「ユニコーンの角」とも呼んでいる。

砂浜の幅は、潮の満ち干によって20メライから40メライ(1メライは約1.2m)の間を往復し、その北側には、うっそうとしたジャングルが崖のほぼ全域に覆って広がっている。(実際、エステリアはその半分以上に森でおおわれている。)砂の色は、他では珍しい白色で、半分硬玉が含まれている。そのため日の光によく反射し、朝夕には、空が霞っていない限り、紫色に染まるのである。

その朝やけによく映えた砂浜の上に、アドルはボロボロの衣服をその身にまとい、うつぶせになって気を失っていた。そのまわりには、大小いくつもの木片が散らばり、彼は全身びしょぬれとなっている。

彼はビクリとも動こうとせず、ただ白い砂浜の上に、ぐったりと身を横たえていた。

やがて嵐の空より日が昇りはじめ、番を砂浜を森を、そしてはるか北にそびえ立つ岩山を照らし出した。

森の中で、ヨナキリ「が」また長い息が治まったと高い鳴き声をあげ、自分の巣へ帰ってゆく。

エステリアは今、初夏の時期を迎えていた。



今の時期、エステリアの昼の長さは夜の2倍以上となり、夏至の日には3倍になると言われている。夜行性の動物にとっては、この時ほどいやなものはない。

アドルが意識をとり戻したのは、その長い昼の3分の1が過ぎたころだった。湾ち瀬の波が、彼の足元をわずかにぬらし、青く澄み透った空を北へと向かういっしんの影が、彼の上を通り過ぎてゆく。

風は暖かく、砂浜は潮の音に包まれている。

アドルは、とりあえず波打ちざわを離れ、木立の方にむかって歩き出した。

髪は毛は、海水にぬらしたため、パサパサに乱れ、顔は隠れきった表情を見せている。

砂浜は、上からの太陽と下の砂地の照りかえしによって、かなりの暑さになっていた。

アドルは木かげの中に入り、木の幹に手をかけるとともに、ぐらりと倒れた。すでに動く力もなく、彼の意識は宙を浮いているかのように不安定だった。目の前を火花が散り、吐き気がしてくる。海水をどっぷり飲んだらしい。息は荒く、体中は何かでなぐられだしたかの様な激痛が走った。

ここがどこなのか知りたかったが、とにかく今は体を休めることに彼は決めた。そして日が真南にきた頃、彼はようやく立ち上がった。いくら力に覆れが残っていたが、なんとか動きまわれることはできた。

彼は砂浜に出て、その辺を歩いてみた。

先程、自分が倒れていた所は、湾ち瀬の中に隠れている。

「あのまま、気づいていなかったら……」

アドルは少し背筋が寒くなった。

水平線の上には、万年雪をかぶった山々の連なる島、いや大陸が見える。それを見た途端アドルは、ここが一体どこなのか知ることができた。彼は、おとといまでの数週間をおの大陸にある港町で過ごし、昨日このエステリアへ船で

戻ろうとしたのだが、途中激しい嵐にみまわれ、この砂浜に着陸したのである。彼は、まわれ古をして後ろの景色を見た。

森のさらに奥に巨大な岩の断崖が立ちばかっている。

「エステリアにガの山あり」と言われているプレシエス山である。その頂上には、直径が200メライという巨大なクレーターが、そしてまた、古き時代の神殿跡もあるという。



アドルは、しばらくその山をにらみ続けた後、砂浜にひざをつき、その手に砂を取ってみた。

他のどの国にも見られない、硬玉まじりの白い砂。

彼はここが、自分の目指して来た国エステリアであることを再確認した。

そして、大陸の方を再び見つめ、自分にここへくるきつかけを与えてくれた人々のことを思い浮かべていた。

2. 回想 — プロマロック

時は、アドルがエステリアに到着する三週間ほど前にさかのぼる。

その頃彼は、白樺の多く立ち並ぶ峠道を、西の頂上めざして歩いていた。天気は上々、初夏の季節を迎えた。この辺一帯は新緑の香がいっぱいに立ちこめ、空にはヤマタカ親子が、その広い羽根いっぱいに風を受け、高々と大きな円を描いて滑空している。

日はすでに南にさしかかり、山の尾根からは、かげろうが立ちのぼっている。アドルは、道脇の大木のそばで小休すると、上にはおいてジャンパーを脱ぎ、それをグルグルとまわめて、皮革のザックの中につめた。とてもじゃないが、上着など着てはいられないほどの暖気になっていたのだ。

ザックの中から皮革の袋を取り出し、一口飲む。水はもう半分も残っていない。

「頂上まで持つかな?」

そう言いながらアドルは、水袋の栓をしめザックの中にした。この先、水の出る所は峠の頂上にしかない、ふもとの村で聞いていた。

ひとりの汗をぬぐい、一息ついたアドルはザックを肩にかけ、立ち上がると、再び西へと登りはじめた。

故郷の村を離れて早一年半、南へ南へと冒険の旅を続けていたアドルは、すでに二つの国境を越え、当時エウロベの統一をはかっていた、ロムン帝国のグリア地方に足をふみ入っていた。

アドルは、その地方でも最も大きな港町、ロムン帝国の交通の要所であり、亜外の国々と通ずる貿易の町でもあるプロマロックへとわかっていった。

アドルとしては、その西の港町には向かわず、今朝がた立ちよった村をへて、さらに南へ続く街道を歩み、見覚え限り砂地だというスハラ砂漠へ向うつもりであった。が、その村で、今現在砂漠は北部を中心として激しい戦いが行われていることを聞き、やむなく西へ向かうことになったのである。

そしてそこから船で、北西の国々や多雲帯へおもむく、それが彼の今後の冒険の予定であった。と言っても、これまでに彼は冒険と呼べるものは一度も体験していなかった。

ドラゴンとの戦いや秘宝の隠された城での冒険など、夢のまた夢。そんなワザ話ば、どこへ行っても聞かれない。今の彼は町から町を点々としてまわり、その町々で眠るための金をかせぐ、そんな生活をくりかえしてばかりだった。

しかし彼は、こんな生活をけっこう楽しんでた。人々の暖かな出会いも、

その一つに入るが、何といても、あらゆる世界のめずらしい話が聞けるといふことが楽しかった。広大な水原、驚える水、砂漠のしんきろう。どれもこれも彼の心を高ぶらせた。

いつか自分もその話のある国へ行ってみよう。その心が、彼に旅を誘っていた。

峠の頂上にアドルが着いた頃には、日は西へかたむきつつあった。

アドルは、村人の言った、わき水の出る地のふちで水筒に水を入れ、かわいたのどをうるおしている。

小さな池のまわりは、ちよつとした展望台となっており、まわりの風景が手にとる様に見えた。南と東は一面の山で囲まれ、はるか南には万年雪をかぶった山々が聳っている。その反対、北の方にはドゥアール郡が目に入り、西側にはプロマロックの港町が見えた。この暖気のせい、町には全体的にさすみがかり、ハッキリとした景色は見えなかった。ただ、港に停泊する船と、散えされぬ程の白壁の家々、そして町の西の山の上に立つ灯台が、うっすらと見えるだけである。

「あれが、プロマロックの港町か」

アドルは大きく身ぶるいをした。

町の大きさと、そして何よりも見えてくる港の広大さに、これから何か起きそうな期待が胸の内からこみ上げてきたのだ。

彼はザックを肩にかつぐと足早に、ふもとの町をめざして歩きはじめた。

その町にアドルが着いたのは、日も沈み終った頃のことだった。

町の家という家の玄関にたいまつがカカ

げられ、モザイクタイルの道が明々と照らし

出される。

アドルはこの町にき

て、まずこの道に目を

くぎづけにされた。様

々な色づけのされた細

かな石は、ずきりと

しきつめられ、鮮やか

な模様を作り出すと



もに、どこへ行けば荷があるのか、どの家に誰が住んでいるのか、などの情報や表札のかわりをはたしていたのである。

これなら初めてこの町へ来た人でも迷う事はないだろう。

アドルは感心しながら、荷の紐の結かれてある方向へ進んだ。今日一晩は、ゆっくりと休み、翌日町の散策をするつもりだった。

客に向かう途中アドルは、この町には異邦人の多いことに気が付いた。

肌の色の黒いアフロカ人。

顔の半分を布でかくした女性、オリエツタの出身だろう。

中には、顔にイレズミをし、異様な言葉を話す者もいる。

彼らのほとんどは、この町に商賈にやって来た商人たちであった。彼らは、このロムンや意外の珍しい品を求めてやってき、それを安く買い取ろうと必死なのだ。

また、通化師や奴隷たちの姿も多く見られた。通化師たちは、人のよく集まる中央の広場や道で、手品や動物を使った芸を見せて人々をわかしている。奴隷はアフロカ人に多く体のあちこちにムチの打たれた跡が、高々しく残っていた。

そんな人々の行き交う大通りをアドルは、宿屋へと向かっていった。

「いらっしゃい」

宿屋の主人は、読みかけの本を閉じ、ロビーへ入ってきたアドルを笑顔で迎えた。

石の柱に横ばりの床と壁の粗末な宿屋である。ロビーには、アドルと主人の他に誰もいなく、中央に小さなテーブルといすがあるだけだった。泊まり客もそんなにいないようだ。外のにぎわいとうって違って、ここはシンとしていた。

しかし、こんな宿屋でも、アドルの村の家と比べれば、豪華なものであった。「一晩だけ泊まりたいのだけど」



アドルは、主人のいるカウンターにつくとザックを肩から降ろした。

宿屋の主人の名は、ピクセンと言った。

歳はもう40は超えているだろう。顔は、まるで近所のようにふくれあがり、その口とあごに白毛まじりのひげをたくわえている。

「泊まるだけなら30デニル、夕食と朝食を付けるのなら、それに5デニル上のせだ」

体のわりには、かなり高い声である。

「それじゃ、食事の方がいいや」

アドルは、ふところから金を出し、カウンターの上に置いた。手持ち金は、あと10デニルにも満たない。

「どこから来たのかね？この国の者ではないようだが……」

アドルが客帳に名前を書いている時、ピクセンは彼のなりを見ながらたずねた。

麻地のシャツとズボンに牛皮のジャンパーという装束は、この国ではあまり見かけないと言う。

ロムン帝国の人々は、主として、絹や毛織で作られた、長くてゆったりしたものを身にまとっている。ピクセンにしても毛織のシャツの上に絹のトローガをはおっている。

「北東に遠くはなれた国から」

「ほう、どのくらい遠いのだね？」

「馬で10日といった所かな」

「それはまだ、おそろしくここまで来るのに苦労したじゃろう」

「そうでもなかったよ」

アドルは宿帳から額をはなし、ピクセンから部屋のカギをもらった。部屋は3帖だと書く。

「それで、これからどこへ向かうつもりなのかね？」

部屋へ案内するピクセンが、階段をのぼりながら聞いた。

「一応、北西の方に向かおうかと思っているけど」

「そうかい、だったらエステリアだけはよしておいだ方がいいぞ。何しろ、あそこは呪われた国だからな」

「呪われた国？」

部屋に着いた時、下の方で声がした。客が来たらしい。

「興味があるのだったら、夕食の後ロビーに来なよ」

そう言ってピクセンは、早速で階下へ降りてゆく。荷自体、相当のボコなの

で、歩くたびにミシミシと音がする。

アドルは、とりあえず夕食まで部屋でゆっくりすることにし、カギを開けて中へ入っていった。

夕食を皆の一緒にある食堂ですませたアドルは——ちなみに今日のこん立は、夕方のムニエルにホタテのスープ、パン2きれとミルクであった——さっそくビクセンの待つロビーへと向かった。

ビクセンは、小さなテーブルの上に紅茶を用意し、エステリアの事について、彼の知る範囲で教えてくれた。

エステリア、そこはこのプロマロップの港町と、ドゥアール岳をはさんで北に40フリメライの所にある小さな国である。

この国の北側には、驚くべき景観が広がっている、と客の主人ビクセンは言う。

「実際に見た訳じゃないが、あの国には直径200メライもの巨大な穴が広がっているそうだ。しかもそれは何かが落ちたせいで出来たワケではないそうだ」

「では、一体何だって言うの？」

「そこまでは、わたしも知らんよ」

ビクセンは、お手上げといった身ぶりをして見せ、続けて話した。

「あの国が、呪われた国と言われはじめたのは半年くらい前からだった」

エステリアは、その巨大穴を囲む断崖の山に、いくつかの坑道を持ち、銅や他の鉱物の産出地として名を上げていた。つい最近までは、このプロマロップとも貿易を続けていたという。

しかし、いつの日にかそれは、糸が切れたかのようになり、アツリと終わってしまったのだ。「おかしいもので、エステリアにむかう船はみんな、崖にあって船の底もくぼと消えてしまっただけ。おかげで、今、商人であの国と取引しようなんて奴はいなくなっちゃった」

ビクセンは、紅茶を一気に飲み干し、もう一杯自分のものにつぎだした。

アドルは、ただ呆然としている。

「気にせんでくれ、これはサービスのうぢだから。それとも君の方が良かったか？」

アドルがさっきからあまり紅茶を飲んでいないのを気にして言った。



「あ、いや、こっちでいいよ」

あわててアドルは、紅茶を飲んだ。ビクセンの話を夢中になって、そんな事はすっかり忘れていたのだ。

「それで、原因はわからないの？」

アドルの問いに、ビクセンは首を横にふった。

「だめだね。何人もの奴らが、それを調べようと、あの国へむかったさ。しかし皆一人として戻ってこなかったよ。」

しばし沈黙が続き、やがて唇を歪めようとビクセンが口を開いた。

「ところで、明日からはどうするんだい!？」

「この町で仕事を探さよ。ここから北へ向かうとなれば、当然船賃はかかるだろうし、どこかい所、教えてくれないかな!？」

ビクセンはあごひげをなでながら考える。

「そうさなあ、もし力に自信があるんなら、港の船の荷物を倉庫に運ぶ仕事がいいだろう。俺も昔はよくやったが、あれはいい金になる」

ビクセンはニヤッと笑う。

「じゃあ、それにするよ」

「明日、オレが通まで案内してやるよ。今日は早く眠った方がいいぜ。なにせ、行ったその日から働くことになるからな」

そう言ってビクセンは、紅茶の入ったボットとコップを片づけはじめた。

アドルは彼の言葉に従い、自分の部屋へ向かっていった。



翌朝アドルは、久しぶりのベッドの上で、目を覚ました。ベッドの上で寝るなど1ヶ月ぶりのことで、いつもは野原や家畜小屋の片隅の干草の上で一匹をすごしていた。

窓を開けると、まばゆい朝の光が差しこんできた。番が近くに見え、沖色には朝の漁から戻ってきた漁船の跡が見えた。

また、大型の貨物船が、沖の方へ出航してゆくのも見えた。

アドルは、水平線を横へとながめ、やがて北の方角で視線をとめた。

北の水平線に異様な形のした物が浮かんでいた。それは島だった。島の中央には、何やら塔のようなものが見える。

「あれは……悪魔の塔?」

アドルは昨日のピクセンの語の中に、フレーター近くの立つ岩の塔のことを思い出した。そこはプロマロックの人々から「悪魔の塔」と呼ばれていた。

ドアガノックされ、ピクセンが中に入ってきた。

「おう、おはよう。ずいぶんと早起きなんだな。朝食が出来とるぞ。さめないうちに食てきな。今日は港へ……」

と言う間もなく、ピクセンはアドルに腕を引きよせられ、港辺についた。

「これは珍しい。エステリアをこうもハッキリと見れるとは」

ピクセンは本当に驚いたといった声を出した。このプロマロックとエステリアをはきむっアール番は、別名「カサみの番」とも呼ばれ、エステリアはいつもカサみを通してしか見ることができなかったのだ。今日みたいにハッキリと見えるのは、月に1、2度。悪い時は3ヶ月もの間、カサみしか見えないという。

「いったいあの塔は、高さどれくらいあるの?」

おもむろにアドルはきいてみた。

「船のりの話では、だいたい2、300メライはあるって言うぜ」

それにしても、あまりに巨大。昨夜聞いた時、彼はそれほど大きなものではないだろうと想っていた。が、実際あんまりなものだとは……

アドルのエステリアに対する好奇心は、ますます高まっていった。

翌さ、アドルはピクセンに連れられ、港



を訪れていた。そして、その責任者であるノートンに会い、しばらく船かせてもらう事にした。

ノートンは、ピクセンよりは若く、立派な体格を持っていた。気さくでほらかな性格は、他の水夫たちに好かれ、信望も厚かった。

そんな彼に、アドルはすぐになじみ、気軽に話しかける仲になっていった。

仕事が終わる、夜となるとノートンは、水夫たちを組んで、その昔船で海外を旅したことを話して聞かせていた。アドルは、いつもその旅に加わり、ノートンの旅の話について聞きほれていた。

そんな生活が何日か過ぎた頃、アドルは、ほんやりと水平線の上に浮かぶエステリアの影を見つめるようになった。

魔の住む島と言われようとも、一度は行ってみたい。そう思うようになっていた。

「何だ、何かせんなものでも見えるのか!」

アドルの背後から、ノートンが首を出した。

「いや。すぐ仕事に戻るよ」

アドルは、倉庫へ戻ろうと走り出した。

ノートンは、アドルの見つめていたものをしばらく見つめ、そして走り去るアドルを目で追い続けた。

その夜、多くの水夫たちでにぎわう港の食堂で、ノートンはアドルの横に腰かけた。

食べながら、ノートンは話しはじめる。

「今日、エステリアの方をながめていたな」

ノートンのいきなり

の質問に、アドルは少

し面くらったが、やが

て静かになつた。

「やめときな。あの国

へ行きたいなんて思う

のは、下手すると命を

落とすしやう」

アドルは、夕食を食

べる手をとめた。

ノートンは、かまわ

ずガツガツと食べ続け

再び話しはじめる。



3. 死闘

時は現在に戻る。

アドルは、暖かい陽気のホワイト・フォーンの時針を、串へ抜き捨てた。長さ1フィートしかないの時針は、20分もあれば、全てを歩くことができた。

アドルは、時針の先端に立ちはげれる赤茶色の古銅の見える壁の前に立っていた。

壁はそこよりカブを描いて、さらに奥へと伸びて、る。

この先がとうなってるのが肌でみえて、と彼は思ったが、かわききったのとがそれを許さなかった。ヒールと人懐くさうな鳴みのなるそれは、彼の声を出すことすらできなくさせて、た。

やむなくアドルは、泉を探すため足を森の中へむきだした。

「最初からこうすればよかった。」

アドルは、そんなことを心の中でつぶやきながら、わずかな森の中へと入っていった。

壁に森の中はむききった。

森は主として針葉樹が多く、地面は昨日のあのどしゃ降りて相当ぬかるんでいた。

森はシンと静まりかえって、た。普通こう、った所では、鳥のさざめきやが聞こえるものだが、ここでは、彼のぬかるんだ地面を歩くビチャ、ビチャと、う音、かたない。

そのまま奥へ進んでいるうち、水の流れる音が彼の耳に入ってきた。先を急ぐ。とみると案の上、水が舌からへて流れて、た。

足でまた、と流れるほどの、さなは、手にすくってみると冷たかったが、ひとくちこって、た。

アドルは、右手に1の源にむかって歩き出した。数分も経たないうちに森が開け、泉が彼の目の前にあらわれた。

四角いメノイ様の円形の池。その底からはこんこんと水が湧き出ている。

アドルは泉のふちにひざまづき、両手、つばい、水をすくって、飲みはじめた。

冷たい水が、のどをスーッと通り、腹の中に注がれる。その冷たさは、アドルの喉が痛くなるほどだった。

水をだらだらと飲み、一息ついた彼は、そのまま後ろに腰を降ろし、ぬれた手をボロボロになった服で拭いた。そして、よく見ると体中に、さな傷を負っていることに気が付いた。

多分、池の中で船のちくずと、もまれた時についたのだろう。

「ちよつと、みるな、」

アドルは上着を脱ぐと、それを泉で洗ひ、タオルがわりになって、体についた血をぬぐ、はじめた。くぐら、さな傷でも、何重くういておかなければ、あとで強硬固に力かかってしまう恐れがあるからだ。

それが終わると、アドルはヘルムにつけていたナイフを取り出した。

そして、それで真つすぐに伸びた樹皮、木の枝を切り落とす、樹皮をはいた。歯はその樹皮で縄を作ると、枝の先にナイフをつな、それをさきつけた。簡単なヤツを作ったのである。

プロ・プロ・プロの悲鳴で動いている間、彼はエスメリアに関するいろいろな情報を、水夫や商人たちから聞いて、いた。

その中に、エスメリアには、様々なモンスタや怪物が至る所にうろついている、といったものがあった。

彼らはエスメリアを我がもの顔で動きまわり、人々を襲っているという。



エスパーの行へなら 武器が絶対が必要だ。頼りがそう居る。

手作業のヤシを片手に、アドルは半層はしゃぎ下りをはじめた。この1の下流に、民家があるに違いない。そう自分に言い聞かせて歩みゆく。

小川は、ゆるやかに下り、ほんの少しだが左へ流を曲げて流れている。アドルは、その流れに従って進んでゆく。

森の中へ あゝを思わず、ソッとしてあり のせせらぎとアドルの歩音が鳴りまわっている。

その静けさで あまりにも不気味で、ひたひた、アドルは早くこの森をぬけようと思つてランザを速くした。

と、その時、右前方でガサッとしたあのゆるる音がした。

アドルは、思わずヤシのまづ先を首のした方にむき、後退した。ガサッとした音がより力かき、彼は胸のめりについた。

彼の背中には、赤毛の犬が重たくなり、その鋭い牙を、彼の首もとに立てようとした。

とつさに彼は飛び起き、背に当たった狼のノボルを振り落とす。と、同時に背中に驚愕が走る。

「リボル、よ、ふり落とされる寸前、爪を立て、アドルの背中に6匹の狼長、襲撃つたのだ。

背中で、ぼてるように熱くなり、群打っているのをアドルは感じていた。

ノボリは、アドルの目の前に2匹、3匹とあらわれ、6匹目で終りとなった。彼らは、のどの奥から不気味なうなり声をあげ、いかくしている。

この状況は、どう見てもアドルの方が不利だった。

刻一刻とアドルの面は、地面に近づく。まわってゆく。しばらくすれば出口を量で無難不明となり、リボルはえびきとなるだろう。

アドルは6匹のノボルは、今、リボルをはきでむきあうて、だ。

アドルは、リボルを6匹の方に向け、一歩一歩後退させて、だ。今は戦うべきでなかった。人のいる所へ何としてでもたどりつき、そこで危険を脱出は外、彼に勝ち目はなかった。

奥面に奥面に、彼は後退を続けてゆく。

背の中からあら出る面が足を、たわって落ち、彼の足跡の中へ、まきこいていく。リボルの、一匹が、たまりかねて、アドルに飛びかかった。

アドルは、腰をかがめ、リボルののど元めがけてリボルを受きさす。それは見事に命中し、先走ったリボルは、声にならず、ふりしをあげ、地面に倒れた。逃うた3匹のリボルの口元から、よだれ

これを見た他の3匹は、腹をうら。だが再びリボル、リボルと、だ。まきこいてきた。

アドルは、顔に汗をこぼさせ、息を荒くしていた。あと10分もたれば、彼は動けなくなるとも思ふなら、状況になるだろう。

「リボル、だちはそれをわらうて、だ。

」と、すでに通く

に離れて、だ。彼らは砂の万へ、ゆつくりと歩いていく。

カッとした音が、まきこくなつた。砂浜に出たのである。

アドルはすでに、歩くこともつらくなっていた。息はさらに荒くなり、全身、まきこいになつて、る。

「こんな所で死んでしまふか

そう心の中で思ふアドルだが、体力はもう限界に近かった。

「リボル、だちは分かって、アドルを助もうと、て、だ。一気にとりかき、とめをさそうと、つのである。

アドルのまわりを、リボルは、ぐるぐると回り始める。アドルは歩くことをやめて、だ。リボルを水中に構え、この方向から襲われても、いように、却てを襲中させた。

1匹がよえると同時に、5匹はアドルに飛びかか、だ。

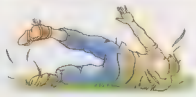
アドルは、最後の力をふりまき、一匹に飛び、真一文字にリボルをふる。

1匹の目と、もう1匹の腹部を、リボルは、顔に切りさす。首の根元は、さらなかつたが、その2匹は、

戦意を失い、身をだして砂の上をはった。

しかし、これでアドルの息は、通る、だ。彼は、その場に倒れた。

逃うた3匹のリボルの口元から、よだれ



があれはじめ、3匹はアドルに近ようとした。が、その時、西の方から大音響が鳴り渡ってきた。

そこには、十何人もの男たちが、手に手に棒や太鼓を構って近づいてくるのが見られた。中には、もりや剣を構っている者もある。

男の如き手に、匹はアドルから離れ、足速に森の中へと退いていった。

道のくすねの中、アドルは誰かに抱きかかえられるのを覚えた。

「おい、しっかりしろ」

うづ目を開けて見るが、ぼやけていて何も見えぬ。ただ声だけが聞こえる。

「これは、ひどい傷じゃ」

しづがれた声があった。

「とにかく家に連れていこう。今なら、まだ助かるかもしれない」

よく通る半の音を最後に関き、アドルはそのまま意識を失った。



4. バレバドの港

長い混濁とした眠りから覚めた時、アドルはふかふかのベッドの上で寝かされていた。

「おお、気がついたか」

ベッドのわきに座っていた白髪の老人が、アドルの顔をのぞきこんだ。

「こ、こは」

アドルは、自分でも驚くくらいにガラガラ声を出した。

「バレバドの病院じゃよ」

老人は、しづがれた声で答えた。それは、あの時以来、ずっと同じものだった。

「オレは、助かったのか」

「ああ、町の見張り番が、お前さんを見つけたな。急いでかきつけだんじゃよ。えらい災難じゃったな」

老人は、面下に顔をだし、看護婦に力やを作ってくるよう言いつけ、アドルに何か食べた。ものはないかと聞いた。しかし、アドルはそれと食べても、顔を横にふった。

老人は、何か栄養のつくものを2、3、うけて持ってきてくれた。うけ足してトアを始めた。

「少しは栄養になるものを取らんと、元気にならんぞ」

老人は心配そうな顔をして、しづに話かけた。

「そういえば、まだ互いの自己紹介がまだであつたな。わしは、このバレバドの町をせめておるアドルじゃ」

「オレはアドル。アドル＝クリスティン」

「アドルは、どこからきたのか」

「南から、フロマロップの老母から」

「アドルは、それを聞いて是れ、信じられないという顔をした。

「フロマロップじゃと!?」あの熊の境界を越ってきたというのか」



れば、あやつを許に出させてやるのだぞ。

アトルは、プロマロとメラノの地の内を知らなかつたといえ、彼らを苦しめしめた事をく。だ。

それから三日後、プロマロの島はすっかり静り、その日彼は港の方へと歩いてい

いた。ババノドの船は、プロマロノフと出へるとかなり、さく、カマで船物でいっ

ぱい、まっつて、た右迄の船物は、半分ぐちほてはいる。

船、尹番には大型の船はなく、さな船船が20隻ほど仲良く群をならへて停泊してゐる。

船船をながめて、るアトルに声をかける者が、た。

メラノである。

彼はこの港の責任者であり、全ての船船の面顔を見る網でもあった。

船船は、日の出前と日の入り後にしか出で、昼間は必ず港につけつ放しにされて

いるとメラノは、アトルに告げた。

「この辺じゃ何がよくとれるんです？」

「何でも取れるよ。皮肉にも港の船船のおかずで至る所の船が、ここの中倉に

あふれてくるんだ、

「やっぱ、ここのプロマロノフへむかおうとすれば船にあつてしまうのか、

「ああ、10日前に、メラの船からさだめが勝手に船を持ち出して、まづけなく

さき逃まわったよ。」

2人は静かな壁下りの道を静かな方へと歩いてい。だ。

水平線の上に、ボンヤリとグリアの山が見える。そのふもとには、プロマロノフの

船が広がっているはずだが、はっきりと見えるわけではなかつた。

「プロマロノフの船はとらうだ。初めてだったんだ。ああ、うしろは」

メラノは、グリアの方を見ながら言った。

「うっとうさやがてだよ。町には、色んな国の人々が、ましたし、船は入る

船、出る船でござったがえしてました。はっきり言ってめんどくさいんだ。あ

のようなにぎやかさは自分の村では秋の祭りの時ぐらに、だ。だから、

「それじゃ、あの港では、君は田日が降り気分だったワケだ、

「それは、くらなんでも、田日があつたうらたてられてしまいますよ、

「それこそ、うだ、

2人は、ふき出して大声で笑った。

と、その時、町の中央のやぐらの上でドラの音が響いた。

「いかん、怪物どもが来たぞ、

メラノは、すばやくやぐらの方へ走ってゆき、アトルもこれにつれてい。だ。

「どの方向からだ、数は？」

メラノは、高さ20メジャのやぐら

をスルスルと昇り、うを打ちなら

した男にさすねた。

「北の方角、カーロイドが20人です、

メラノは、遠望鏡でその方向を見

つめた。黒い体の、人種カーロイ

ドが2列になつて、メラノとそれ

を結ぶ道を並んでくる。

「奴らめ、まだこの前のことに、こ

りてはいないやだ、

メラノは遠望鏡をアトルに預けた。

「お、わかんないの船隊をとるため、古の所に行く。君よ、ここで待ててく

れ、

「しにも飲ませて下さい、

メラノは、アトルにアトルの顔をなでた。

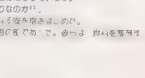
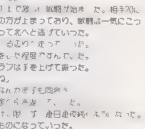
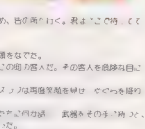
「気持がだ、受けとってあげよ。君はこの地が気に入。その客人を危険な目に

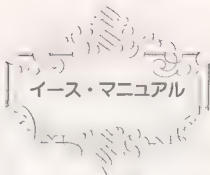
あはせたくない。わかんない、

メラノは、こたえなうた。メラノは両腕を伸ばし、やぐらを降りてい。だ。

メラノは、中々の場に集まり、アトルに何人か、武器をその手に持つと、

目をさすきれて北の方角へむか。て。だ。





●スタート方法

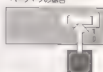
このゲームは、第一部(ディスクA) 第二部(ディスクB)の2部構成です。
(2DD, 2HD版は1枚、例えばPC-98、スなど)

ディスクAを、ディスクドライブにセットして、電源を入れて下さい。

2ドライブの場合



1ドライブの場合



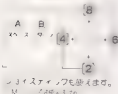
タイトルの画面が出てからスペースキーを押したらスタートが出来ます。

ディスクBは、画面に指示が来たらすぐに、ディスクAを入れ替えます。

●操作方法

使用キー

アンキー(移動)

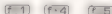


注意
ヤカキーは必ず解除
しておいて下さい。

※PC-88、Aのマウスは
取り外して下さい。

※PC-88vX LXはV30
モードにして下さい。

ジョイスティック(ロードセーブ)



ロード セーブ
セーブ用ディスクを作る
(フォーマット)します。

キ (その他の操作)

- [S] スターツを取る。
- [I] 持ちものを見る、装備する。
- [J] 装備、ディスプレイを切り替える。
売り買、などの決定。(セレクト)
- [ESC] ゲーム一時停止、再開(そのまゝ)一瞬押す。
- [F] 本を読む。(特定の条件がそろった時のみ可能)
- [CAPS] ONにすると高レベルになります。
(PC-88vX II FH, MH及びVAの高速モードとPC-88シリーズのみ)
- [PF 2] サウンド、ON、OFF (FMシンセ及び波シミュレーションのみ)
- [PF 3]

画面説明

Max Hit Point
生命力の上限です。
キャラクターの
レベルアップで増
えます。
Hit Point
生命力です。
レベルに達すると
死んでしまいます。



EXP
モンスターを倒して得
られる経験値です。
レベルアップとキャラ
クターのレベルアップ
に必要です。
安のレベルになるため
に必要なEXP
持っているGOLDです。

戦っているモンスターの生産力
戦闘時には、下に、戦っている
モンスターの生命力をします
が表示されます。

その長さはMax Hit Pointを
黄色はHit Pointを
赤はダメージをそれぞれ示します。

ダメージは、毎秒、毎分、毎時、それぞれに回復しますが、神像の
呪いやダンジョンなどでは、回復しません。

キャラクターのレベルアップは、戦闘によって、あるいは特定の目的、冒険を
達成することで、一定のEXPを得た場合にのみおこなわれます。

S ステータス

⑤ キーを押すと見れます。何かキーを押せばもとの画面に戻ります。

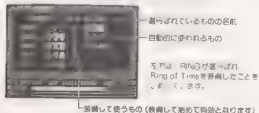


攻撃力、防御力はキャラクタのレベルと装備している武器、鎧などによって決まります。

同じ武器、鎧などを装備していても、キャラクタレベルアップすれば攻撃力、防御力も増えます。

I 持ち物を見る、装備する。

①のキーを押します。「スベ」を押すと、もとの画面に戻ります。



①のキーを押すと、自分だけ持っているものを見ることができます。剣や鎧などの装備は、この時におこなえます。

② ⑧ 上下で SWORD から RING までの種類の持ち物を装備することができます。

④ ⑥ 左右で装備するものを選びます。道ざねのものは、一つ一つは、装備されます。

ITEM (アイテム) は、装備するだけで使われるものと、装備してから、⑤ キーを押して使われるものと種類が分ります。

白ひがりを装備して、るがは、ステータスに書き込まれます。

f-4 セーブ

セーブは、どこにでもできます。④ キーを押して、画面の表示によって操作して下さい。

セーブは、同じア・ス・フ・おこなわれます。セーブ用アイテムを、枚数限りまで下さい。初めてセーブすると、④ キーを押して、セーブ用アイテムをジョイントして下さい。

また、④ キーを押して、セーブ用アイテムを、枚数限りまで下さい。セーブ用アイテムを、枚数限りまで下さい。

f-1 ロード

セーブしたところから始めるときは、ゲームをスタートさせてから、④ キーを押して、画面の表示によって操作して下さい。

又、2つのタイプのセーブ用アイテムを、セレクトタイプにセットしておけば、キャラクタが死んで、GAME OVER になっても、④ キーを押すと、自動的にロードされ、セーブしたところから始められます。

●店屋など



店などの建物に入ると、左のように画面が変わります。④ キーを押して、② ⑧ キーで、カーソルを合わせて、

④ キーを押して下さい。セーブ（スペースでも良い）

●会 話



「会話は、お話をすることばかりではないです。」

会話は、相手と互いに話しかけ合ふことでもあります。



又、特別な場所では、お話をすることがあります。

お話をきくことも、お話をし、お話を聞かせることもあります。

●戦 闘



戦闘も、モノノタと戦うことでもあります。

キアラノタ、ガズノタ、を倒すこともあります。



やり方によっては、まったくダメなこともあります。

ま正面向かぶつからずに、少しズレて、かぶつかることもあります。

●宝箱、扉の開け方

宝箱



宝箱は、会話と同じように、箱の上面から開けます。

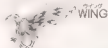
但し、鍵がないと開かない箱もあります。

扉



扉は、それを開けることのできる鍵を持っていれば、必ず開くことができます。

●主なアイテム



WING

どんな場所においても、これを使えば、常に早業ことが出来ます。



HEAL POTION

これを使うと、Hit Point を完全回復させます。



MIRROR

これを使えば、一定時間、モンスターの動きを止めることが出来ます。



POWER-RING

これを装備していると、戦闘のとき、モンスターに与えられるダメージが、2倍になります。



RING-MAIL

装備していると、戦闘のとき、モンスターから受けるダメージが半分になります。



TIMER-RING

装備していると、モンスターの動きが半分になります。



HEAL-RING

装備していると、どんな場所においても、Hit Point が回復して、きます。

●主な登場モンスター

リーボル(Rhebol)

犬猿とも猿猴とも呼ばれている動物である。

あつて人を襲うとは思われないと思われているのだが、最近好戦的になって、無茶なわざ、その鋭い牙をむけるようになって。



カロイド(Caroyd)

数ある人種の中で、特に戦いと血を見るのが好きな者である。片手に、剣を持って攻撃してくるが、それほど強い相手ではない。



ウヌガン(Unugun)

死して土の中で眠って、死者達が生きかえったもので、何者かによって導かれて、るらしい。

全身を皮の服で包んでおり、その服には、翼をつくほどの死霊をただよわせる死人の顔が見えかくれるという。



メノン(Menon)

「わが命主、ミ田里はイ明である。
一説では、巨大竜の目に、密がは
つくと、だもつだと、うのがあつた
定かではない。
前方にしが注意をむけな。だめ後
ろからが攻撃はよ。だろ。う。

ウノス(Uhnos)

はるか昔、エステリアの歴史を走
りまわって、空を飛ぶ力牛が、
人の腕の後ろから、喉がやぶ、
もの。
片手に鮮血の大剣を持ち、猛牛の
ごとく突進しながら、攻撃してく
る。



ライルス(Lyls)

同族、南方の地に、カ生肉、な。
結集が、ここにいるのが、わからな
いが、多分何者かの力によって、
むのや、連れ、を、ま、つ、う。
多額の銀貨を、カ、は、金、
にな、て、る。

ブルナー(Boner)

この辺では珍らしい。四本足の虫の
怪物である。
ちょくまると動きまわ、上を
見、す、て、は、口、か、を、ま、そ
れを捕えようとする。



グリエル(Grye)

見ての通りゼリー状の体を持ち、
それは強。弾力を持つ、る。
再生能力もあり、腕や足を切っ
ても、すぐに治ってしまう。
白の部分で頭部と、る。

ローター(Looter)

人に似えるものは、何でも捕ま
え、て、ま、る。
体力に劣せられるま、ま、で、は、
ず、こと、が、でき、ず、倒、す、に、は、限、
り、時、を、取、り、ま、る、。





ディンベル(Dinvel)

片手に魔の力をおびた鳥を持ち、
剣の力を増大させる呪文をとこなえ
ながら、攻撃をし続けてくる。

オークロット(Oacrot)

カシの本で作られた怪物で、その手には、こん棒がさめられている。切れ味の悪い剣なら一撃で宙せるだろうが、刀があまりないと何層も切りつななすれば、固まることができない。



オスクロス(Othelos)

巨大な　　アのメ「ケである。体
長は人の2倍以上　重さは人の
3人分に達すると、う。
節身動物のうちに入るのだが、最
近肉食の方へかたむいてゆき、人
をも食らうようになってしまっ
たようである。



レスコイド(Rescoid)

カ、アートの時代が来よう。この頃感
上をあげればわかった巨人族である。
人々にす全滅、さものだと思われて
いるが、さだけがその命を取り戻
したらしい。



ケラスケン(Cne asken)

この鳥を見れば人々は、不死鳥の再来と思つたらしいが、要はそうではなく、全身を泡むう虫はその鳥が発するリングが燃えているものだ。うゝとガのガった。空からすばやく舞。おり。その鋭く爪で攻撃。てくる。うゝ。



リメンディ(Limendy)

人と虫のキメラでも思ったらよいだろうか。併し、発生原因は、いまだにわからない。

個と下半身は虫、頭と腕は人となっており 毛髪を2つ持っている。動きは以外と早く、強きばきもぎくみである。





ブレイザル(Brayzal)

負けるやうな顔をするのに得意になり、
悪魔の心を失った暴漢。その姿ぶきは、人間とは思えぬ程凄まじく、
ほとんど戦い慣れた面には、倒す事はできない。

カロン(Karon)

死んで血をさきよう人の魂を食う悪魔。
常に満ちた力と、せわしく動きまわり、時には自っ人を喰ひその魂を食べる、こういうことしている。



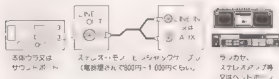
ナブロウ(Nubrow)

強力な電気を放ちて触手で相手を
びりさせ、その脳を食う怪物。
動きはのろいので、注意してカガ
れば楽に倒すことができる。

●サウンドについて

ランカセやスプレッド等を接続してプレイすると、本体のスピーカーとは比べもの
にならない、迫力のあるサウンドになります。

この迫力あるサウンドでより、臨場感、ゲームも面白くなります。
ぜひお試しください。



お客様の環境によっては、接続できるケーブルが違ってくる場合があります。
お店の人などに聞いてケーブルを選んで下さい。

※ PC-98シリーズ サウンドポート

PC-9801 286をお使いになる場合

- ・サウンドポートの割り込みSWを INT 5 または 6 に。
- ・イテリ、スプレッド、ランカセ、ヘッドホン、 Boombox、
それら設定して下さい。

CREDITS

Game Design	橋本 昌哉		
Programming	橋本 昌哉		
Scenario	宮崎 友好		
Graphic Design	山根ともお		
Monster Design	古代 彩乃		
Music Compose	古代 祐三	石川三恵子	
Map Design	桶谷 正剛	倉田 佳彦	
Conversion Staff	橋本 昌哉	桶谷 正剛	
	倉田 佳彦	宮崎 友好	
Instruction Manual	宮本 恒之	五十嵐哲也	
Manual Illustration	佐藤 善美	古代 彩乃	

Produce 加藤 正幸

Staff	井上 忠信	木屋 善夫
	大浦 孝浩	中島 博
	郡築 和彦	島山 孝一
	立川 敏男	秋葉 紀好
	富樫 克美	金井 静夫

82年10月 第3版





こうした状況下で、「イース」が生まれた。プログラム、グラフィック、シナリオ、ミュージック。その他様々な要素が美しい協和音を奏でることによって、「イース」は見事に独自の世界を作り出すことに成功した。この作品を自分のパソコンでプレイしているみなさんも、きっと自分なりに「イース」のバックグラウンドや作者のメッセージを感じ取っているはずだ。

「イース」はやがて来る新たな時代へ向けて、RPGというジャンルを育んで立つ旗幟的存在なのである。

「イース」は、僕にとっても非常に思い出深い作品となった。テストプレイや制作スタッフだけの完成記念パーティーにもお招きに預って、ソフトの制作過程というのを目の当たりに見せていただいた。

最後に、そうした貴重な経験や、今日のパソコンソフト上初とも言えるライター・ノーツの場を提供して下さいた日本ファルコンの佐藤社長、井上部長、プログラマーの橋本氏。その他多勢の「イース」制作スタッフのお礼の言葉を述べて、この原稿を終のくくらせていただくとしてよう。

87年6月8日

ゲーム評論家 山下 原



★著者紹介

本名：山下 原（やまおか ひろし）

1964年10月5日、東京都大田区に生まれる。

私立共立女子高等学校、私立駒込高校を経て、獨逸大学文学部卒業。

1986年1月15日には、フジテレビ「クイズ・ドレミファドン」で優勝。さらに翌年1月には、同番組のグラントチャンピオン大賞で史上最高賞状を獲得。同番組に第1代グラントチャンピオンに。

刊行「マイコンBASICマガジン」に、84年1月より始まった「チャレンジャーアドベンチャー・ゲーム」部活誌より始まった「山下 原の不思議なアドベンチャー・ゲーム」の紹介連載で読者の心をガッツリとつかみ、現在は、執筆業に専らつづ。テレビ版・漫画系「パソコンサンデー」のレギュラー解説者もつとめる。パソコン界の虎の口ライターである。著書に「チャレンジャーアドベンチャー・ゲーム」「チャレンジャーアドベンチャー・ゲーム」(角川文庫)「アドベンチャー・ゲーム」(角川文庫)などがある。



— Liner Notes —

RPG(ロールプレイングゲーム)を解き解いて、画面に浮かんでいる「The End」という文字を眺めている時に胸を通る想いには、大きく分けて2種類ある。

ひとつが、ゲームが解けて良かったという安堵感とそれに付随する自己満足感。そしてもうひとつが、ゲームという媒体を通して、制作者サイドから送られてきたメッセージに対する、いわゆる「感動」と呼ばれるものだ。

少なからぬ金額をはたいてソフトを購入し、プレイしている以上、そのゲームを解き解いた時に制作者の想いを感じるのには当然のことなのだが、後者のような感動をもたらしてくれる作品となると、これは極めて少ない。

その点、「イース」は、最大級に強い「感動」をもって、ゲームを解き解いた保護プレイヤーを暖かく包み込んでくれる。

もっとも、感動と言っても、アツと驚くほどで感動したというとは、ひと味違う。「イース」で得られる感動とは、ひとつの瞬間が終わったことに対する純粋な安堵であり、映画で言えば、「インディジョーンズ」や「ロマンシングストーン」といった冒険活劇的作品を見終わった時に感じるあの爽快感にも通じる点がある。

このゲームのタイトル、「イース」は、フランスの人々の間に伝説として伝わる架空の町の名前である。

西暦4世紀、独断なダムによって湖から守られていた「イース」は、災星を招いていたが、旅人に誘惑された王の娘がダムの門を開けてしまい、その町は一夜のうちに水没してしまったと、いくつかの書籍に記されている。

このゲームの舞台となる「イース」が、その伝説上の町と果たして同一のものなのかどうか、僕にもわからないが、昔から神祕的な作品を作らせたら右に曲るソフトハウスはないと言われている日本ファルコムだけに、ゲームとしての創作的な手法は、流石という言葉を思わずして表現のしようがない。

ディスクをブートさせると、いかににも手の込んだことがわかるタイトル画面が、フッとディスプレイ上に浮かび上がる。裏意と神々しさを感じさせるBGMが静かに流れ出し、プレイヤーをいつまでもそこに引き止めるようとするのだが、ゲームをプレイしたいという刹那的衝動で、僕は直ぐのパターンキーを押す。

すると、今度は一転して明るく爽やかなBGMの町場となる。そこで、町の住人達と会話を繰り返していくうちに、僕のはいつしか「イース」の町へ、アドル・クリスティンの元へと感情移入している。

その後は、もう制作者サイドの思うがまま。僕はアドルその人となり、「イース」の世界を駆け

回り、モンスターと戦い、アイテムを盗み集め、フィーナとダルク・ファクトを追い求めているのだ。ある時は、最期の瞬間の中で、周囲に潜んでいるモンスター達に怯えながら、またある時は、格の回廊を意気揚々と進みながら……

こうしたゲーム展開の中で、どうしてもダルクダラとしてしまいがちな長編ストーリーを、ピシッと引き締めているのが、密所密所に配置された種族・1のデカキャラだ。そもそも、この「デカキャラ」という言葉は、同社の「ザナドゥ」で用いられて以来、業界内で密蔵に使われているようになった隠語なのだが、「イース」のデカキャラは「ザナドゥ」のそれとは違って、それぞれが個性的な攻撃方法・秘宝を有している。

分別しては合併するヴァジュリオン、オプション(?)を振り回しながら2匹で攻めてくるコクレスス、オムルガンなどを切めて見た時には、プレイヤーは必ずや驚愕するに違いない。

さらに、このデカキャラ集団は、今までのゲームと比較すると、かなり強い敵種に入る。RPGのRは敵手だという人にとっては、少々難しい敵種となるかもしれないが、反復練習すれば、倒すのは不可能なことではない。むしろ、デカキャラを倒した直後、[F4]キー(SAVEのキー)を押す時に、また一歩ゲームが進んだという喜びを感じるのは、僕だけではないはずだ。慣れてくると、デカキャラのいる場所を見つけるのが、秘宝をアサシスを見つける時のような快感にさえなってくる。

さらに、この「イース」を語る上で忘れてはならないのが、その音楽性の高さだ。最近、ゲームのBGMにも牧歌的風光が溢たりはじめ、レコードショップに「ゲームとミュージック」という新しい棚が目立つようになってきたが、ゲームセンターのゲーム、いわゆるビデオゲームと、パソコンゲームとの間には、ハードの性能の差もあって、まだまだ大きな隔きがあると考えられていた。

ところが、この「イース」によって、その考えは根本から覆れそうだと書いちゃって間違ではないだろう。88のFM音源の限界まで駆使している感さえある素晴らしいミュージックが、環境や状況が変化するごとに、信じがたく次々と変えられていくのだ。

映画において音楽が非常に重要な要素を占めるのは、みなさん先刻に承知だと思うが、今やそれはゲームソフトというジャンルに関しても同様である。業界No.1のミュージック・コンポーザーを擁しながら、「イース」では、無情無念の曲の中から最終的には曲によって絞り込んだというから驚かす。もしも「イース」が、BGMも同様な作品だったら、そのゲームとしてのおもしろさがぐぐぐ減じたが、みなさんにもおわかりいただけるだろう。

ゲームソフトは、それまでの玩具的イメージを脱して、ひとつの文化創造物へと大きな飛躍を遂げようとしている。単なるゲームではなく、そこから何かを感じ取れるような作品が主流となる時代に向けて……である。